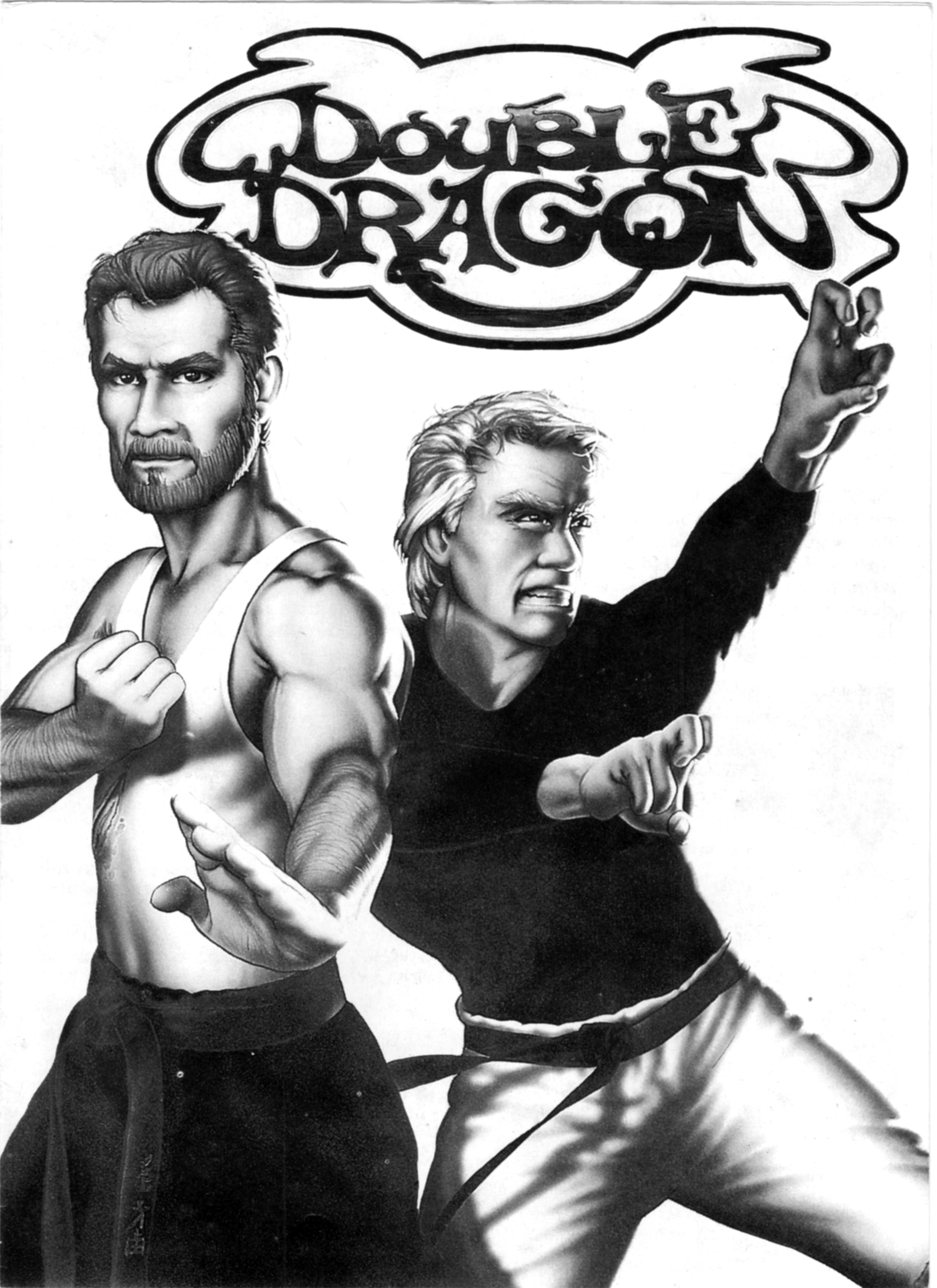

DOUBLE DRAGON



INTRODUCCION

Double Dragon es la historia de dos hermanos gemelos, Billy y Jimmy Lee, que solventan sus problemas juntos, en una ciudad donde la supervivencia se aprende de la manera más dura. Sus conocimientos acerca de las artes marciales, combinados con su experiencia en la vida de la calle, les ha convertido en dos magníficas máquinas de luchar, preparadas para cualquier reto que se les presente.
Pero ahora los dos hermanos se encuentran frente a su reto definitivo. Marian, la novia de Billy, ha sido secuestrada por los Guerreros Negros: una salvaje y cruel banda de criminales, capitaneada por el misterioso Shadow Boss. Haciendo uso de los trucos aprendidos desde pequeños en las calles de la ciudad, y de las armas que encuentren a su paso, incluidos cuchillos, látigos, piedras, e incluso bidones de aceite, Billy y Jimmy deberán perseguir a la banda a través de los barrios bajos, las fábricas y las afueras de la ciudad, hasta llegar a su guarida, y luchar en el combate final contra el infame Shadow Boss.

PERSONAJES



BYLLY LEE: Altura 1,77 m., peso 75 Kg. Billy comenzó su entrenamiento de Kung-Fu a los 12 años, y a los 20 ya era maestro Sosaiken.

JYMMY LEE: Altura 1,77 m., peso 77 Kg. Hermano gemelo de Billy y también experto en las artes marciales.

LOPAR: Altura 1,72 m., peso 79 Kg. Lanza traicioneros golpes a la derecha y a la izquierda, y tiene la fea costumbre de arrojar bidones de aceite.

ABOBO: Altura 1,90 m., peso 85 Kg. El segundo de abordo entre los Guerreros Negros. Le encanta aplastar la cabeza de sus adversarios con las palmas de sus manos.

WILLIAM: Altura 1,72 m., peso 75 Kg. Ha desarrollado una poderosa patada en salto, y además es muy hábil con un cuchillo o un bate de baseball en las manos.

LINDA: Altura 1,62 m., peso 51 Kg. Ten mucho cuidado con sus rápidos golpes de derecha e izquierda. También lleva un peligroso látigo.

CHINTAI: Altura 1,67 m., peso 68 Kg. Un maestro del karate, sobran los comentarios...

WILLY: Altura 1,82 m., peso 92 Kg. El Gran Jefe. Willy está armado con una ametralladora. Ya te imaginarás que no le va a preocupar usarla.

TUS ARMAS

Conforme vayas avanzando por la decadente ciudad encontrarás cajas, piedras, bidones de aceite, cuchillos, bates de baseball y látigos. Todos pueden recogerse (situándote a su lado y pulsando fuego) y usarse en la lucha (pulsando fuego cuando se ha tomado el arma).
La acción en el programa se desarrolla en cinco escenarios distintos: el barrio pobre de la ciudad, la zona industrial, el bosque y la guarida del jefe.

ATACANDO AL ENEMIGO

Tienes a tu disposición una amplia gama de recursos que puedes emplear en la lucha. Los movimientos de ataque individual son los siguientes:

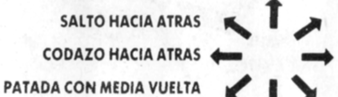
PUÑETAZO A LA IZQUIERDA O A LA DERECHA	Pulsa el botón de fuego para golpear a un oponente en la dirección a la que estas mirando.
PATADA	Para lanzar una patada hacia adelante, mueve el joystick a la derecha y pulsa el botón de fuego. Si estás lo suficientemente cerca de tu oponente, puedes convertir tu patada normal en una *ZANCADILLA ALTA*. Podrás convertir (excepto Commodore) una patada aérea en una *CARGA DE HOMBRO* moviendo el joystick a la izquierda y presionando el botón de fuego.
CABEZAZO	Para dar un cabezazo a tu oponente, mueve el joystick hacia abajo y pulsa el botón de fuego.
SALTO CON PATADA HACIA ADELANTE	Mueve el joystick en la diagonal abajo a la derecha y pulsa el botón de fuego (excepto Commodore).
PATADA CON MEDIA VUELTA	Mueve el joystick en la diagonal abajo a la izquierda y pulsa el botón de fuego para dar la media vuelta y golpear.
CODAZO ATRAS	Para dar un codazo a un adversario que tengas detrás tuyo mueve el joystick a la izquierda y presiona el botón de fuego.
SALTO HACIA ATRAS	Mueve el joystick adelante y hacia atrás y pulsa el botón de fuego.
SALTO ARRIBA	Mueve el joystick arriba y presiona el botón de fuego.
SALTO ADELANTE	Mueve el joystick arriba y a la derecha y pulsa el botón de fuego.

¡A JUGAR!

En la parte de abajo de la pantalla se muestran dos indicadores seccionados en forma de barra, uno para cada jugador. Cada barra representa una vida, que se consume cuando Billy recibe los golpes del enemigo (el número de vidas que quedan se muestra a continuación de la barra). En la parte superior de la pantalla, bajo las puntuaciones, hay un indicador que te muestra cuánto tiempo tienes para finalizar la fase en que te encuentras. Igual que en los juegos de arcade, si te pasas del tiempo, perderás una vida: ¡La vida es dura en las calles!
Despeja tu camino de enemigos usando cualquier arma que encuentres. Ten cuidado de que cuando un enemigo te golpee y tu arma salte volando hacia atrás, ésta no se vaya demasiado cerca del borde de la pantalla, porque si es así luego no podrás recogerla.
Si has perdido todas tus vidas, podrás usar uno de los cinco «créditos» con los que empezaste el juego; una vez que tus créditos se hayan agotado, haz como en los juegos de arcade: pon otra moneda y continúa. Presiona el botón de fuego para usar un nuevo crédito y continúa desde tu posición actual; cuando pierdas todas tus vidas, te será notificado en la pantalla.
Tendrás que limpiar de basura cada nivel para poder pasar al siguiente. Tu chica se encuentra al final del nivel cinco.

RESUMEN DE LOS CONTROLES DIRECCIONALES

El siguiente diagrama indica las direcciones de los movimientos cuando miras a la derecha; si estás mirando a la izquierda las direcciones de los movimientos las tomas al revés.



MOVIMIENTO GENERAL

Sin el botón de fuego pulsado, el joystick proporciona las ocho direcciones de movimientos normales.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMIGA: Introduce tu disco kickstart (si es necesario). Cuando pida el workbench, inserta tu disco en la unidad de disco A. El programa se cargará y ejecutará automáticamente.

ATRI ST: Inserta el disco 1 en la unidad A. El programa se cargará y ejecutará automáticamente.

IBM: Inserta el disco de Dos. Cuando aparezca el inductor del sistema, introduce el disco del programa, teclea DRAGON y pulsa RETURN.

COMMODORE CASSETTE: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

SPECTRUM CASSETTE: Teclea LOAD"" y pulsa INTRO.
Para cargar las demás misiones pulsa CAPS SHIFT hasta que cambie de color el borde, después pulsa PLAY.

SPECTRUM+3 DISCO: Pulsa INTRO en la opción cargador.

AMSTRAD CPC CASSETTE: Pulsa CTRL y ENTER pequeño simultáneamente.

AMSTRAD CPC DISCO: Teclea RUN" DISC y pulsa ENTER.

MSX-MSX 2 CASSETTE: Teclea LOAD" CASS:", R y pulsa ENTER.
Para cargar las demás misiones pulsa CAPS SHIFT hasta que cambie de color el borde, después pulsa PLAY.

El juego se cargará y ejecutará automáticamente

COMANDOS DE MSX: Jugador 1= Jotstick o Cursores
Jugador 2= O, P, Q, A, Space
Para que salga el jugador 2 pulsar Space.



Melbourne House, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road
London WI1 2DX · 01-727 8070



Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039-Madrid